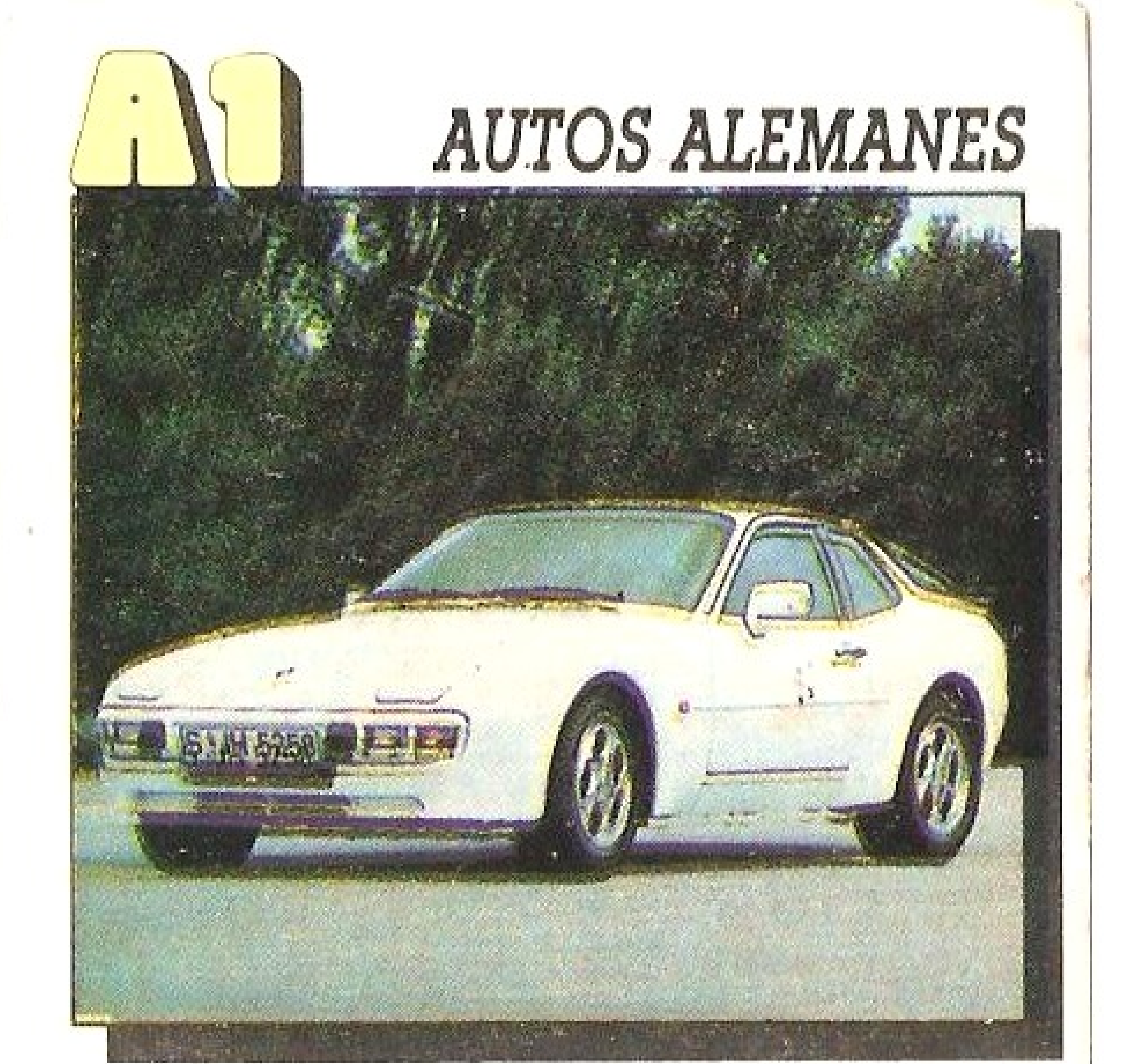
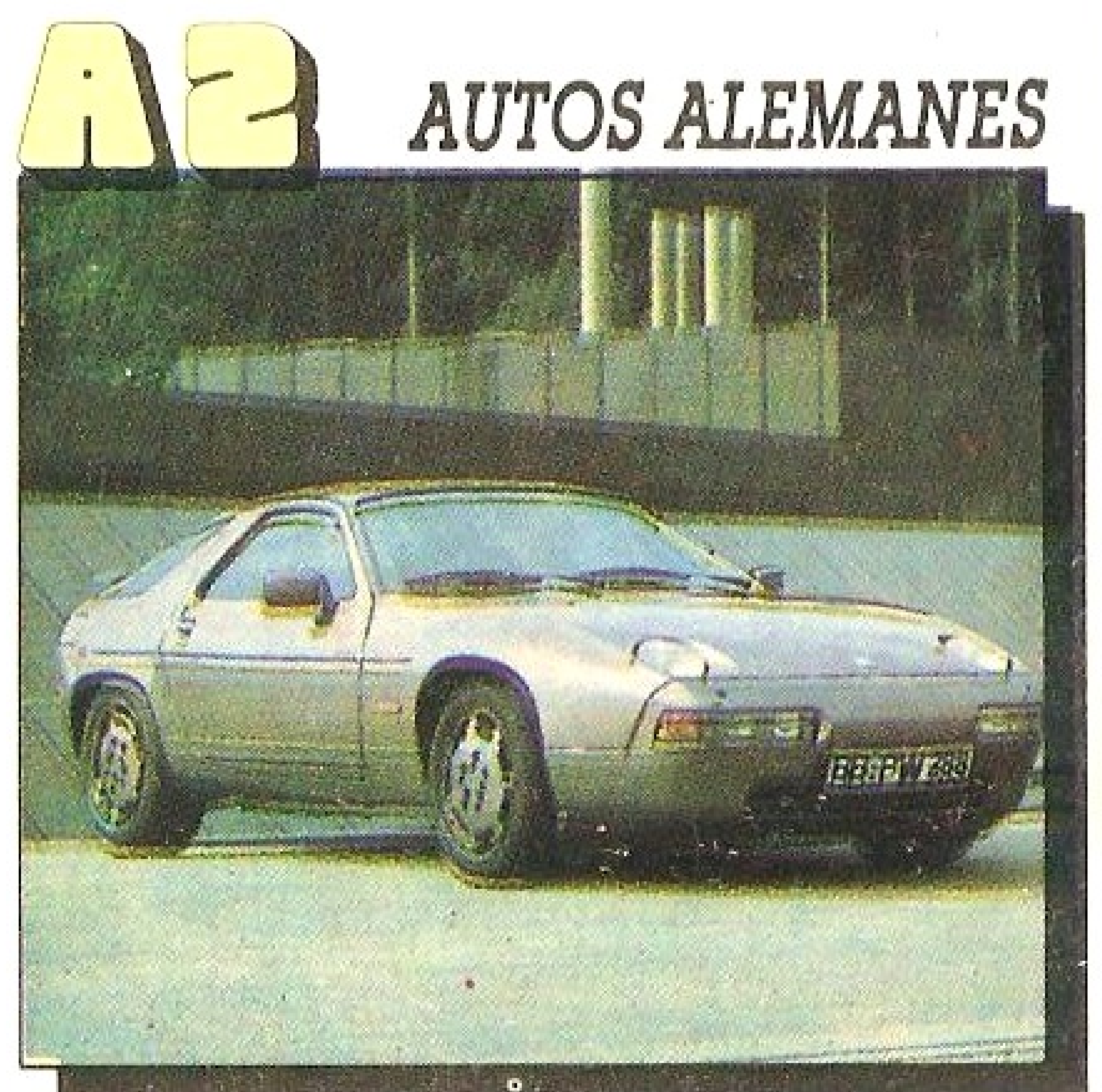


INDUSTRIA ARGENTINA
CONT.: 34 NAIPES
JUEGO DE
NAIPES
MATCH
4
M-LP 6191
Autos
Alemanes
Con Sorpresa
CROMY
CROMY
MATCH
MATCH



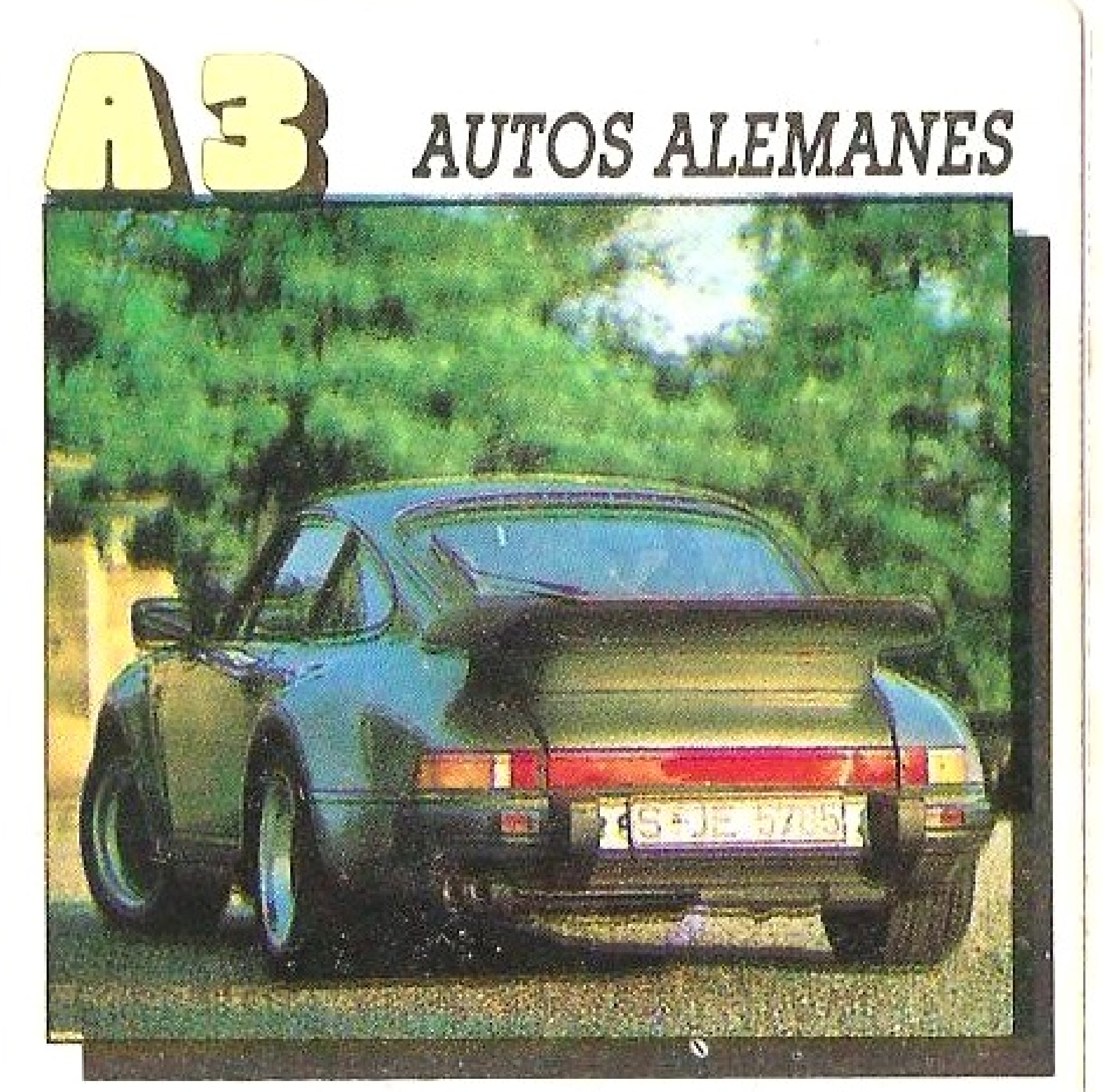
Porsche 944

km/h	228
HP/kW	163/120
RPM	5800
cm^3	2479
Cilindros	4
Velocidades	5



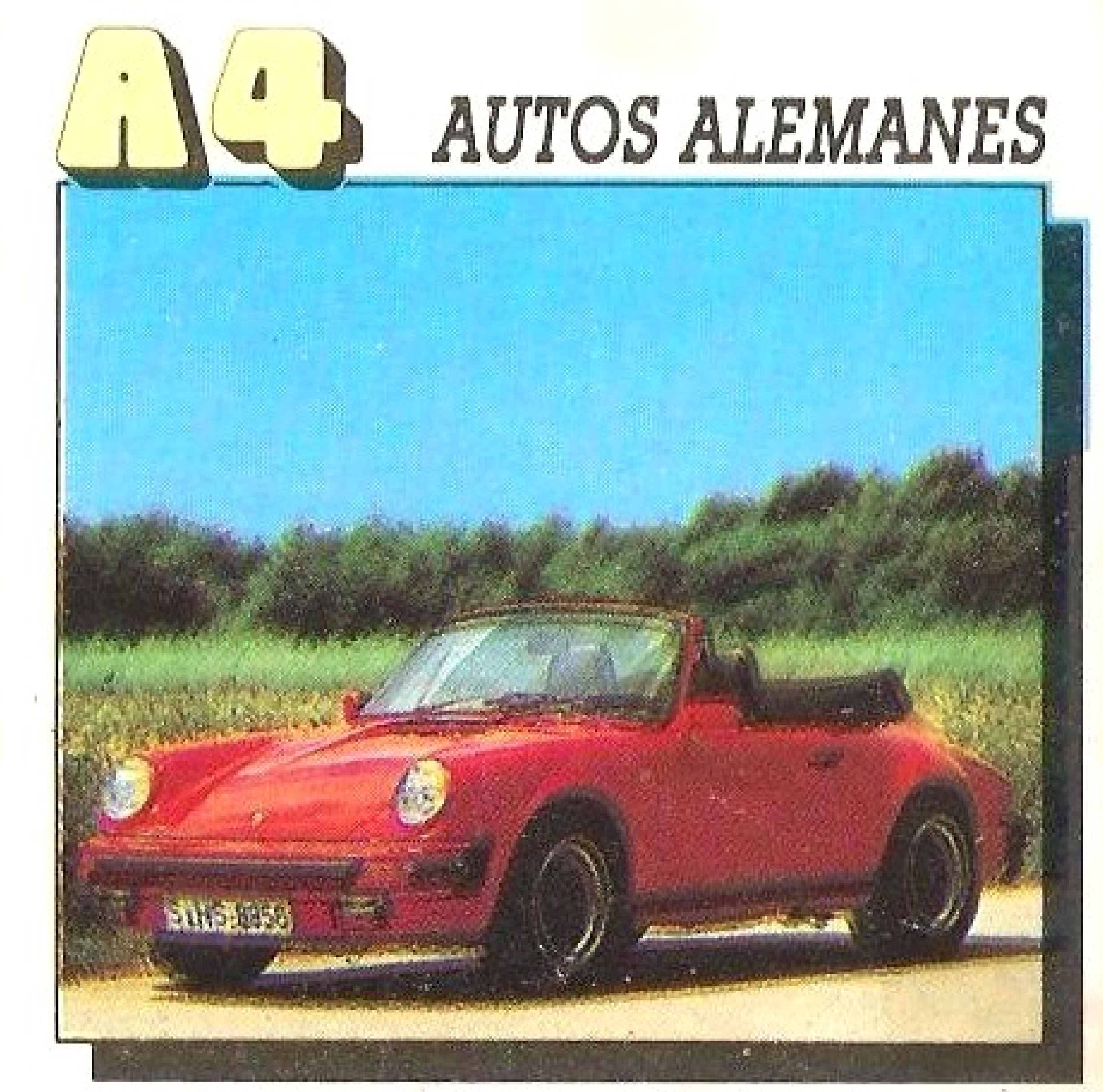
Porsche 928 S4

km/h	270
HP/kW	320/235
RPM	6000
cm^3	4898
Cilindros	8
Velocidades	5



Porsche 911 Turbo

km/h	260
HP/kW	300/221
RPM	5500
cm^3	2479
Cilindros	6
Velocidades	5



Porsche Cabrio

km/h	245
HP/kW	231/170
RPM	5900
cm^3	3164
Cilindros	6
Velocidades	5

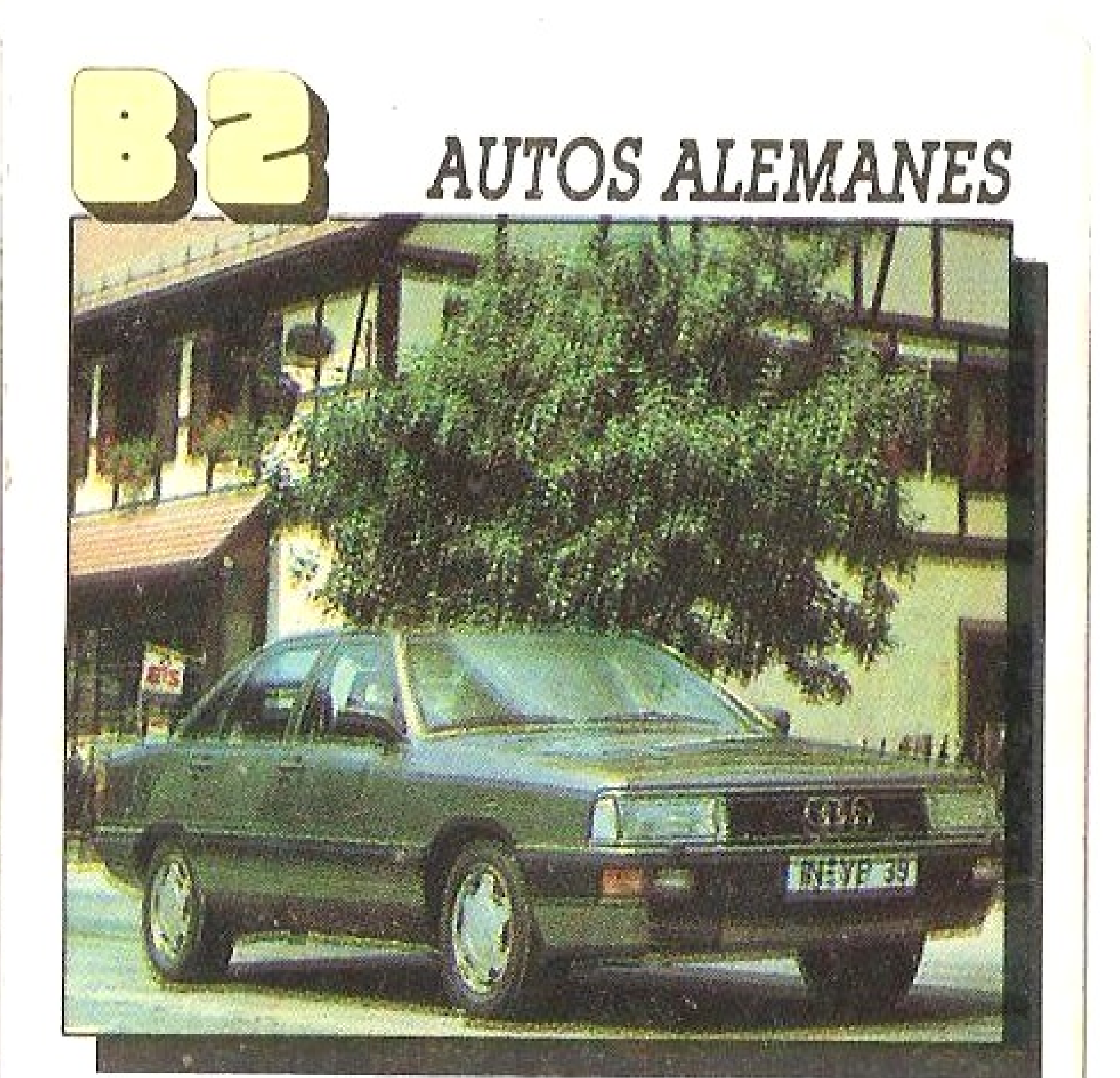


AUTOS ALEMANES



Audi Coupe GT

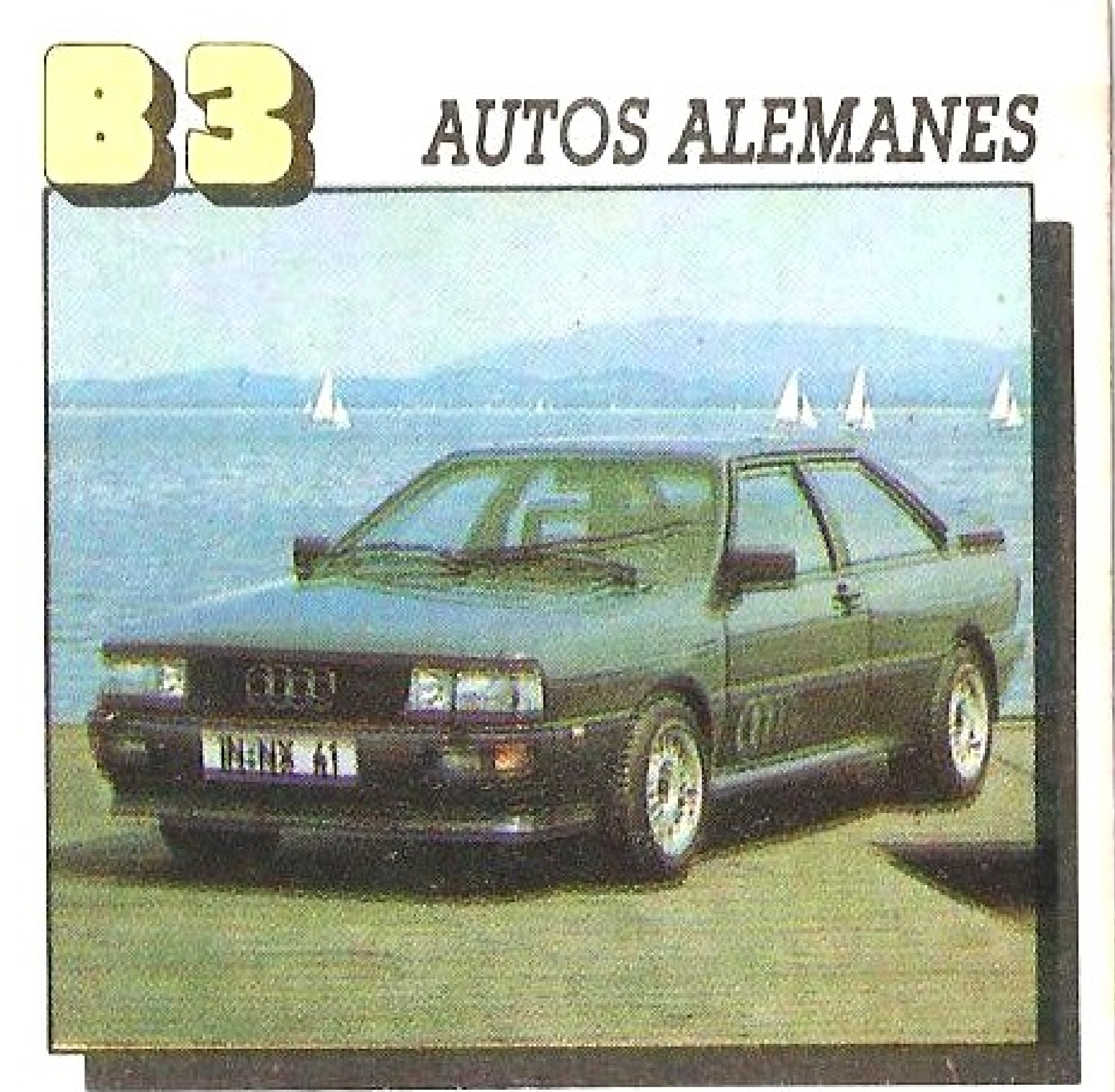
km/h	189
HP/kW	115/85
RPM	5400
cm^3	1994
Cilindros	5
Velocidades	5



AUTOS ALEMANES

Audi 200 Turbo

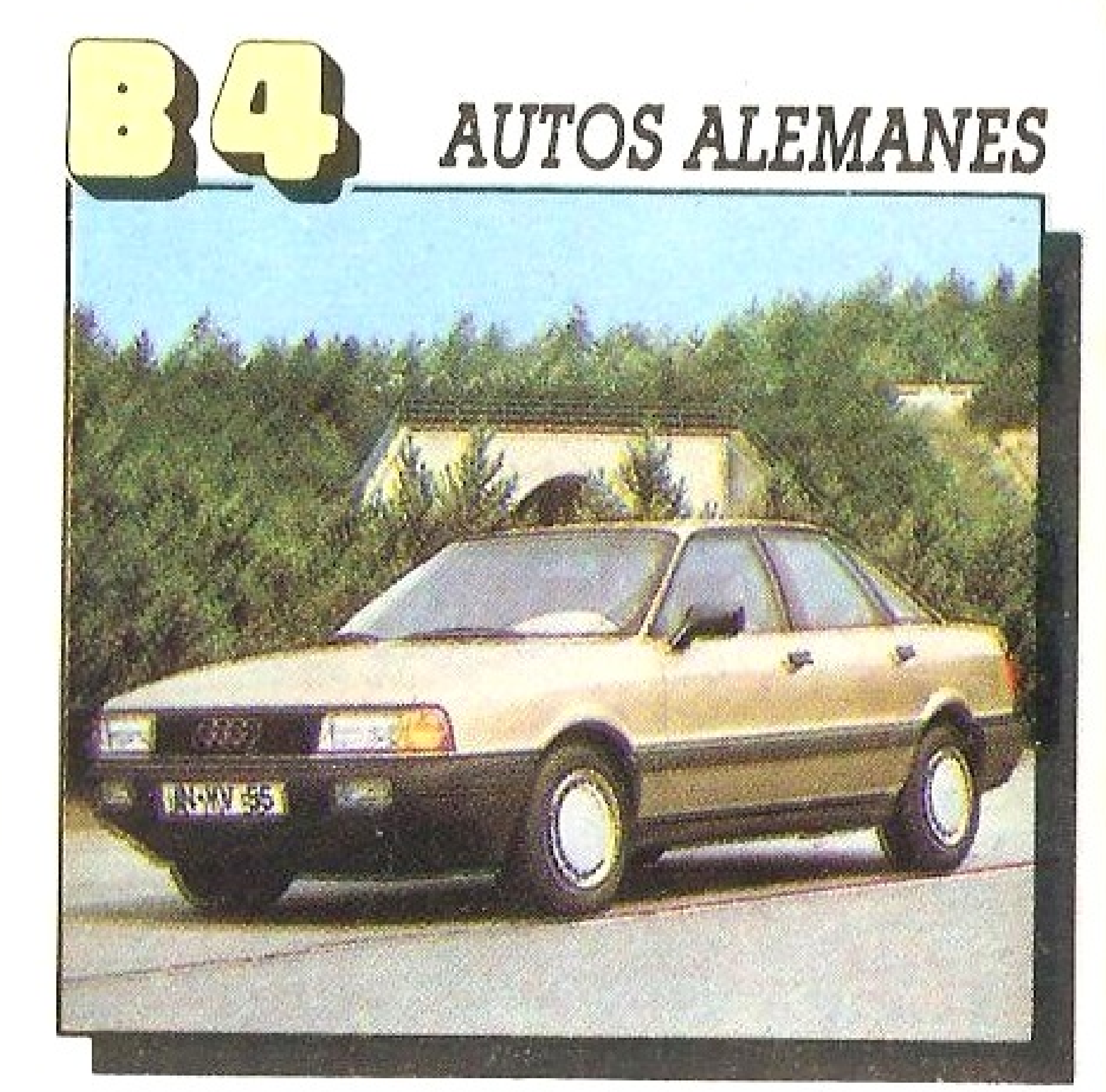
km/h	230
HP/kW	182/134
RPM	5700
cm^3	2144
Cilindros	5
Velocidades	5



AUTOS ALEMANES

Audi Quattro

km/h	222
HP/kW	200/147
RPM	5500
cm^3	2144
Cilindros	5
Velocidades	5



AUTOS ALEMANES

Audi 80 Diesel

km/h	153
HP/kW	54/48
RPM	4800
cm^3	1570
Cilindros	4
Velocidades	5

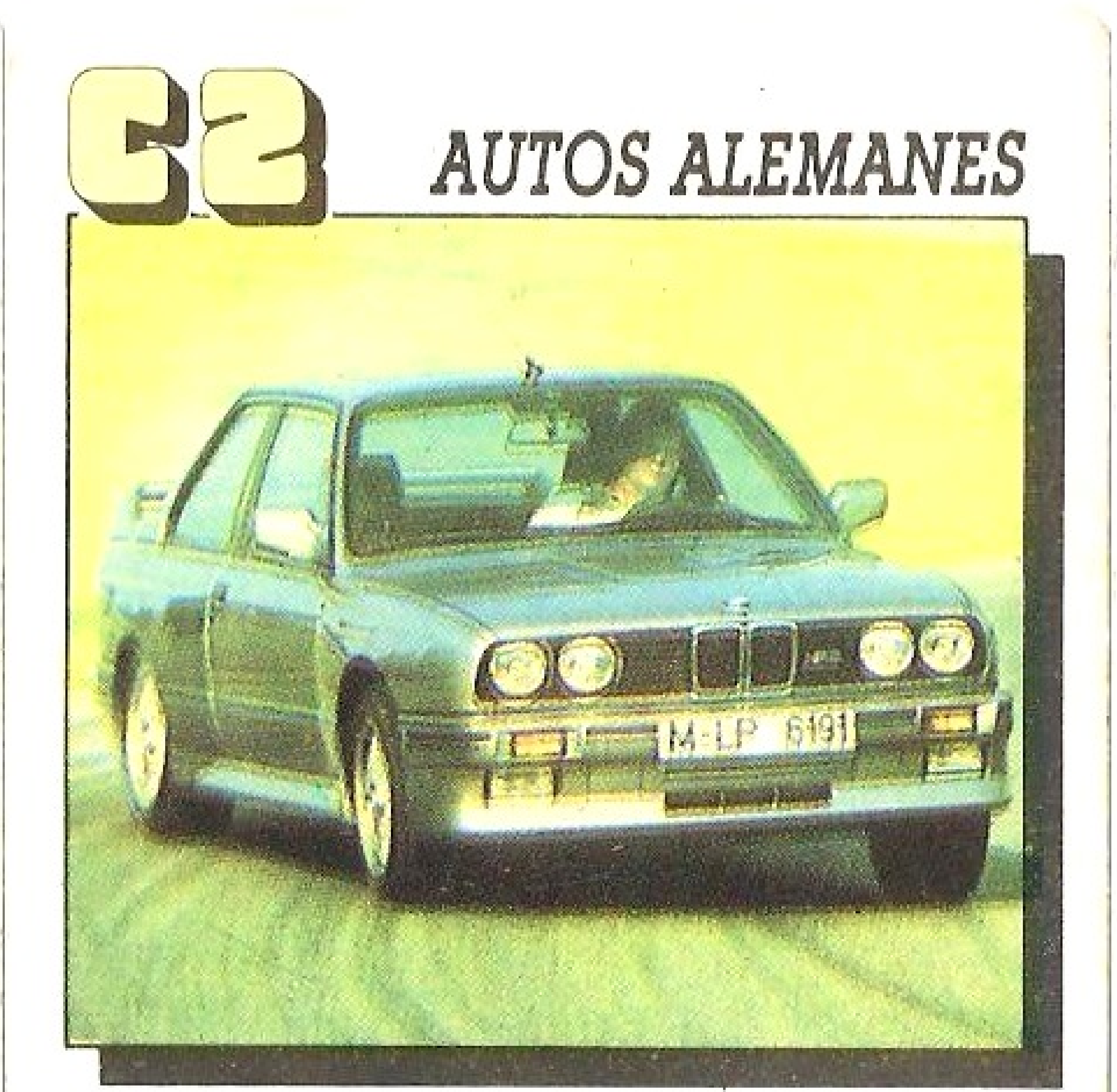
C1 AUTOS ALEMANES



BMW 320 i

km/h	197
HP/kW	129/95
RPM	6000
cm^3	1999
Cilindros	6
Velocidades	5

C2 AUTOS ALEMANES



BMW M3

km/h	238
HP/kW	195/143
RPM	6750
cm^3	2302
Cilindros	4
Velocidades	5

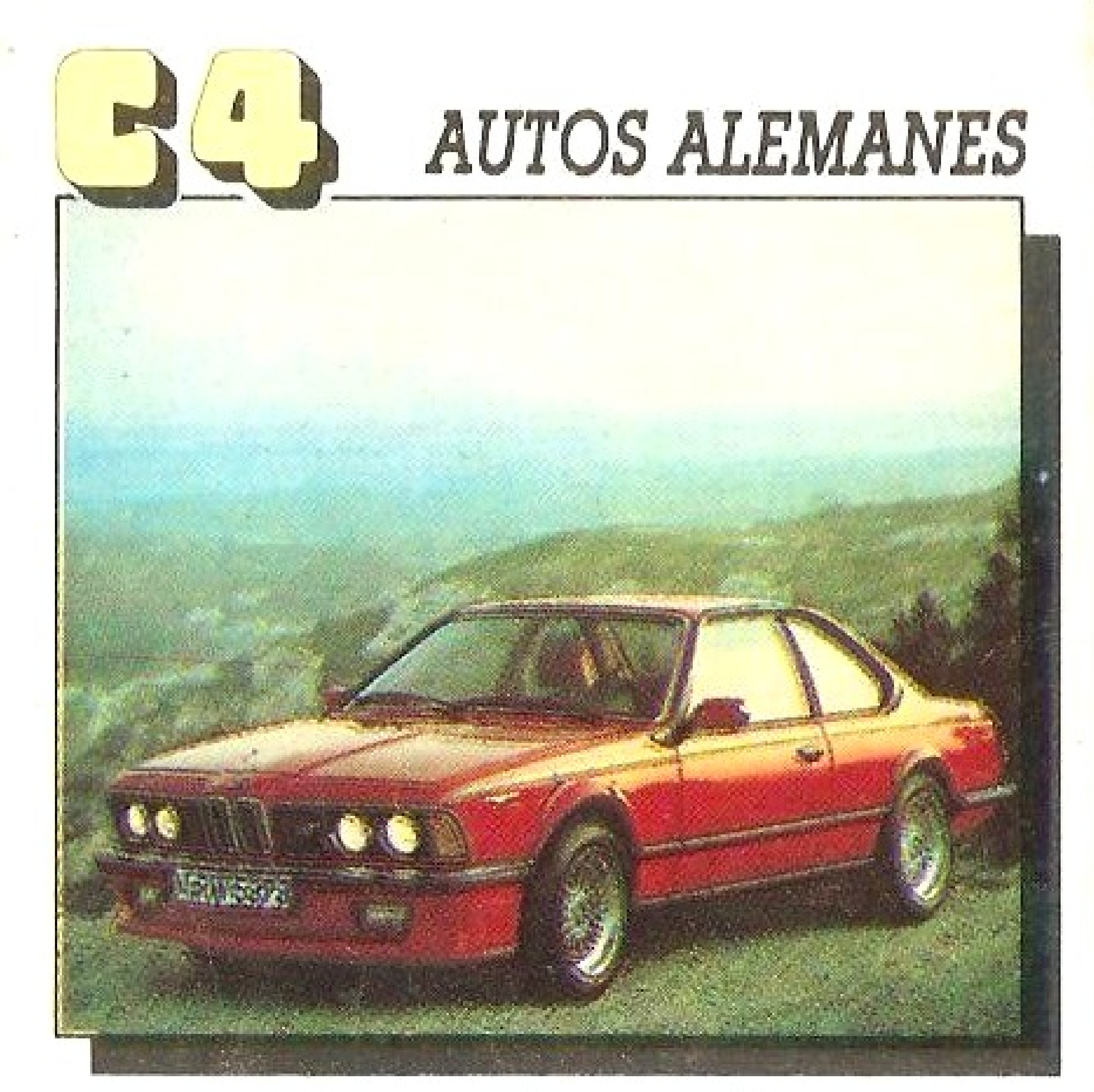
C3 AUTOS ALEMANES



BMW M5

km/h	245
HP/kW	286/210
RPM	6500
cm^3	3453
Cilindros	6
Velocidades	5

C4 AUTOS ALEMANES



BMW 635 CSi

km/h	229
HP/kW	218/160
RPM	5500
cm^3	3430
Cilindros	6
Velocidades	5

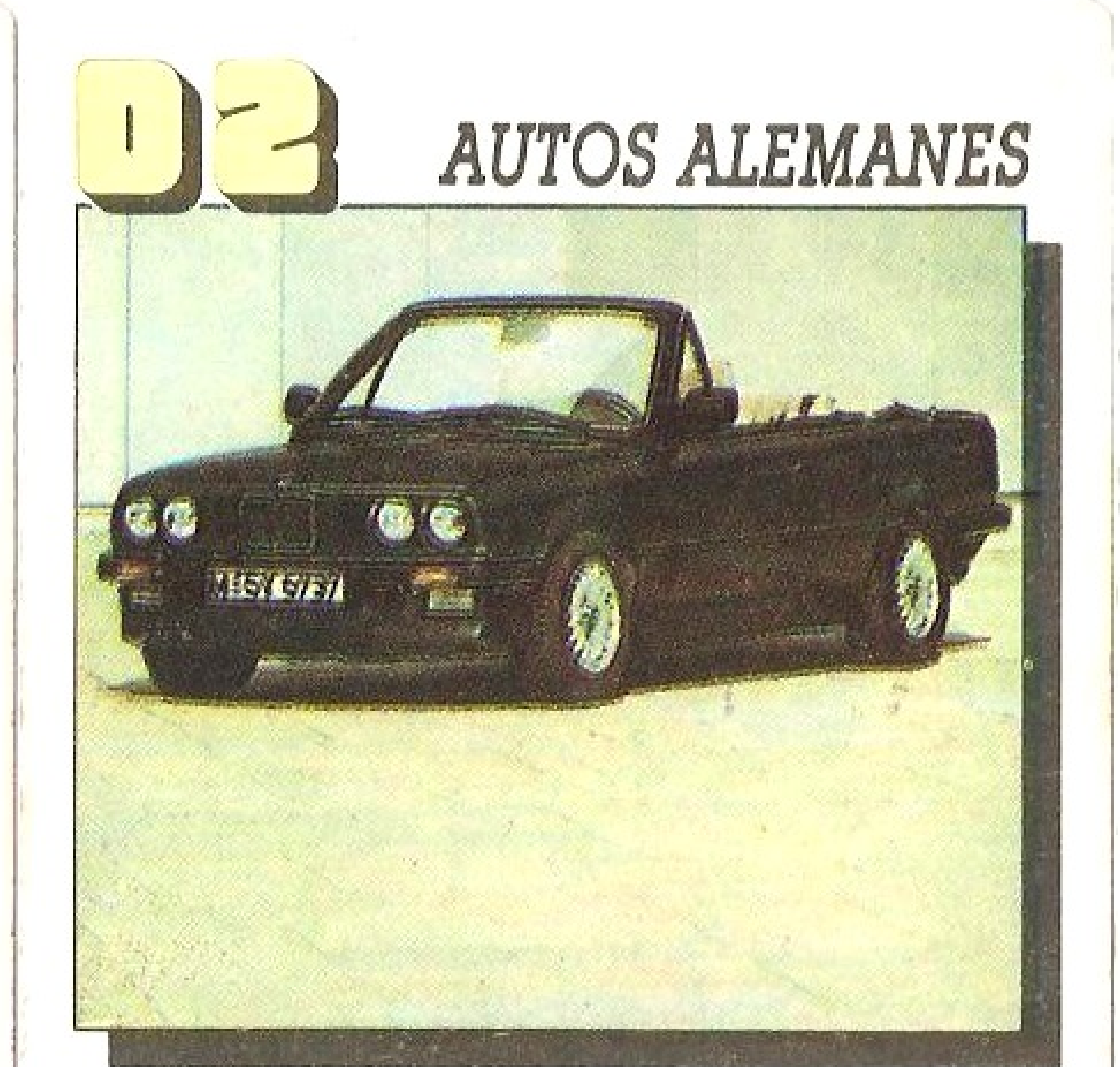
01 AUTOS ALEMANES



BMW M6 35 CSi

km/h	255
HP/kW	286/210
RPM	6500
cm^3	3453
Cilindros	6
Velocidades	5

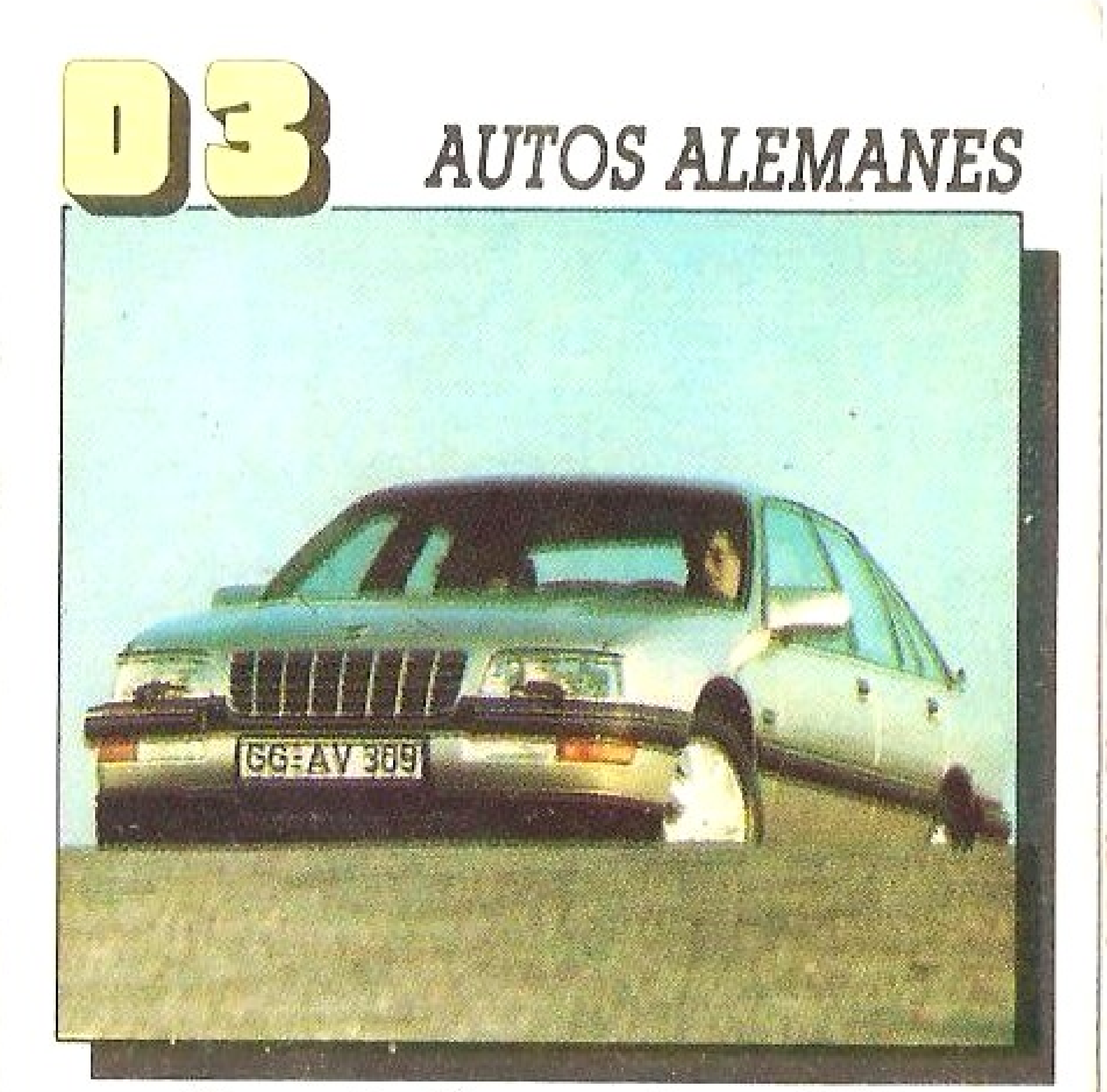
02 AUTOS ALEMANES



BMW 325 i Cabrio

km/h	215
HP/kW	171/126
RPM	5800
cm^3	2494
Cilindros	6
Velocidades	5

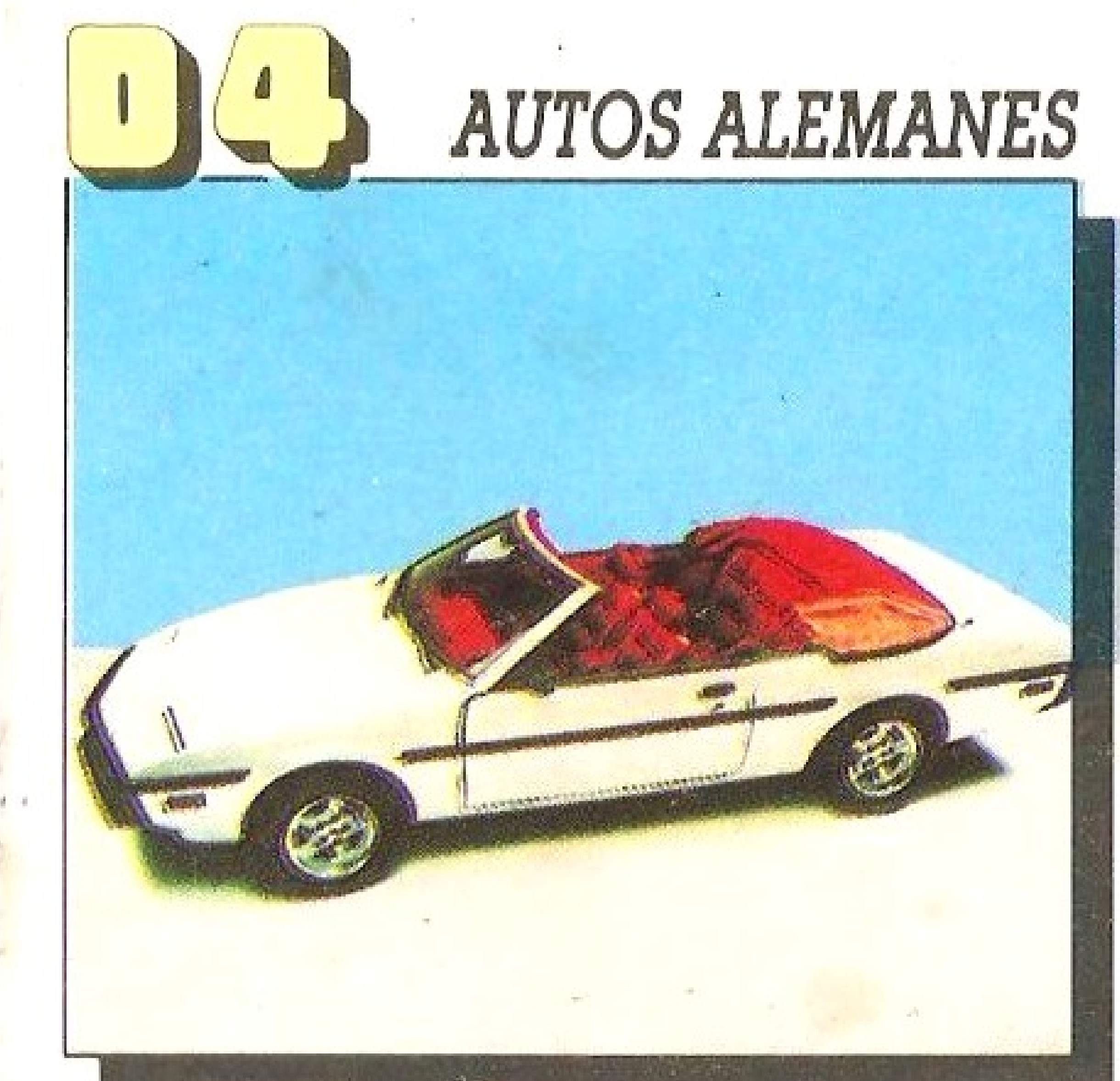
03 AUTOS ALEMANES



Opel Senator CD

km/h	208
HP/kW	156/115
RPM	5400
cm^3	2969
Cilindros	6
Velocidades	5

04 AUTOS ALEMANES



Bitter Sc Cabriolet 3,9

km/h	215
HP/kW	210/154
RPM	5100
cm^3	3848
Cilindros	6
Velocidades	5

E1 AUTOS ALEMANES

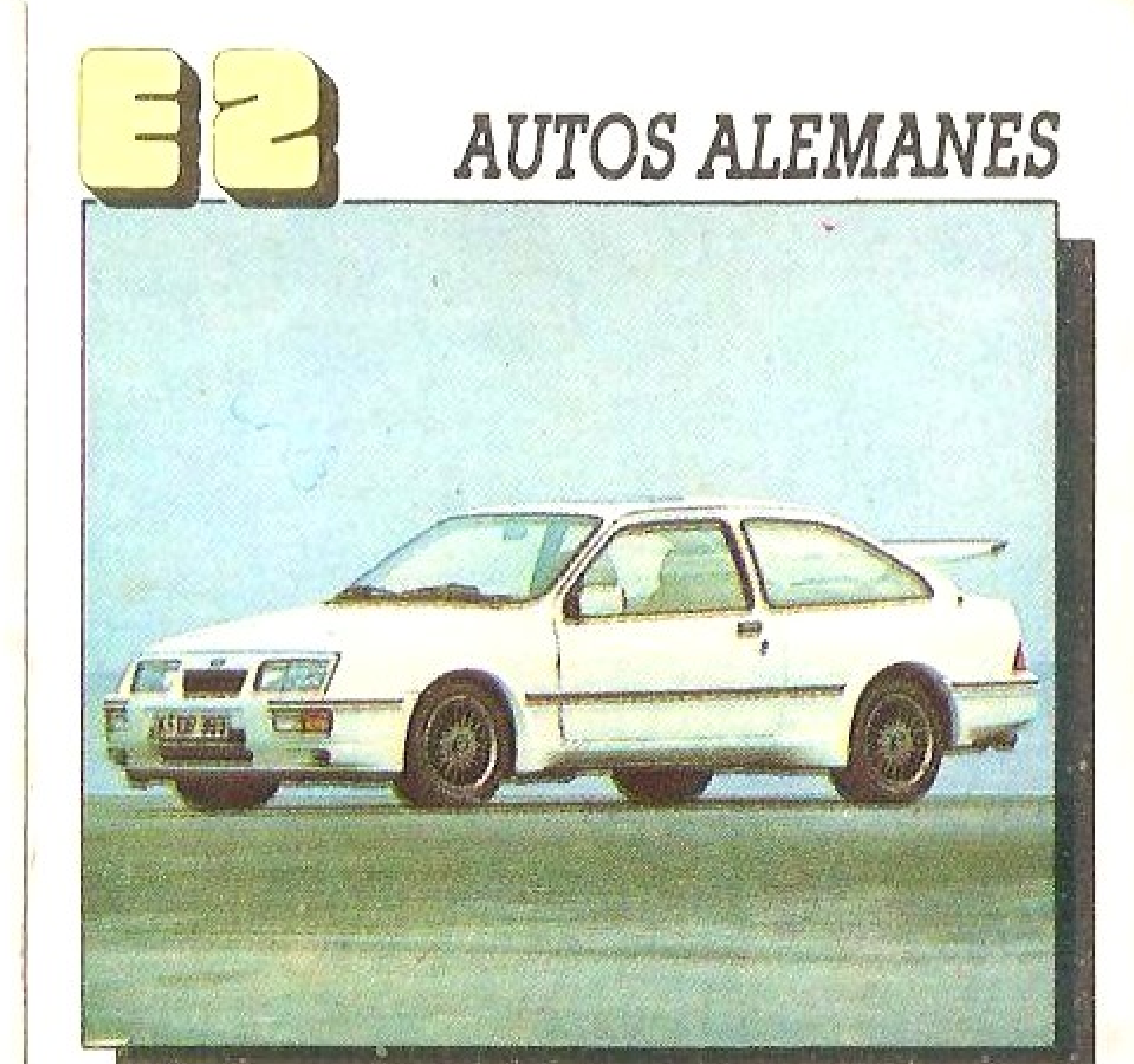




Ford Scorpio Ghia

km/h	205
HP/kW	150/110
RPM	5800
cm^3	2792
Cilindros	6
Velocidades	5

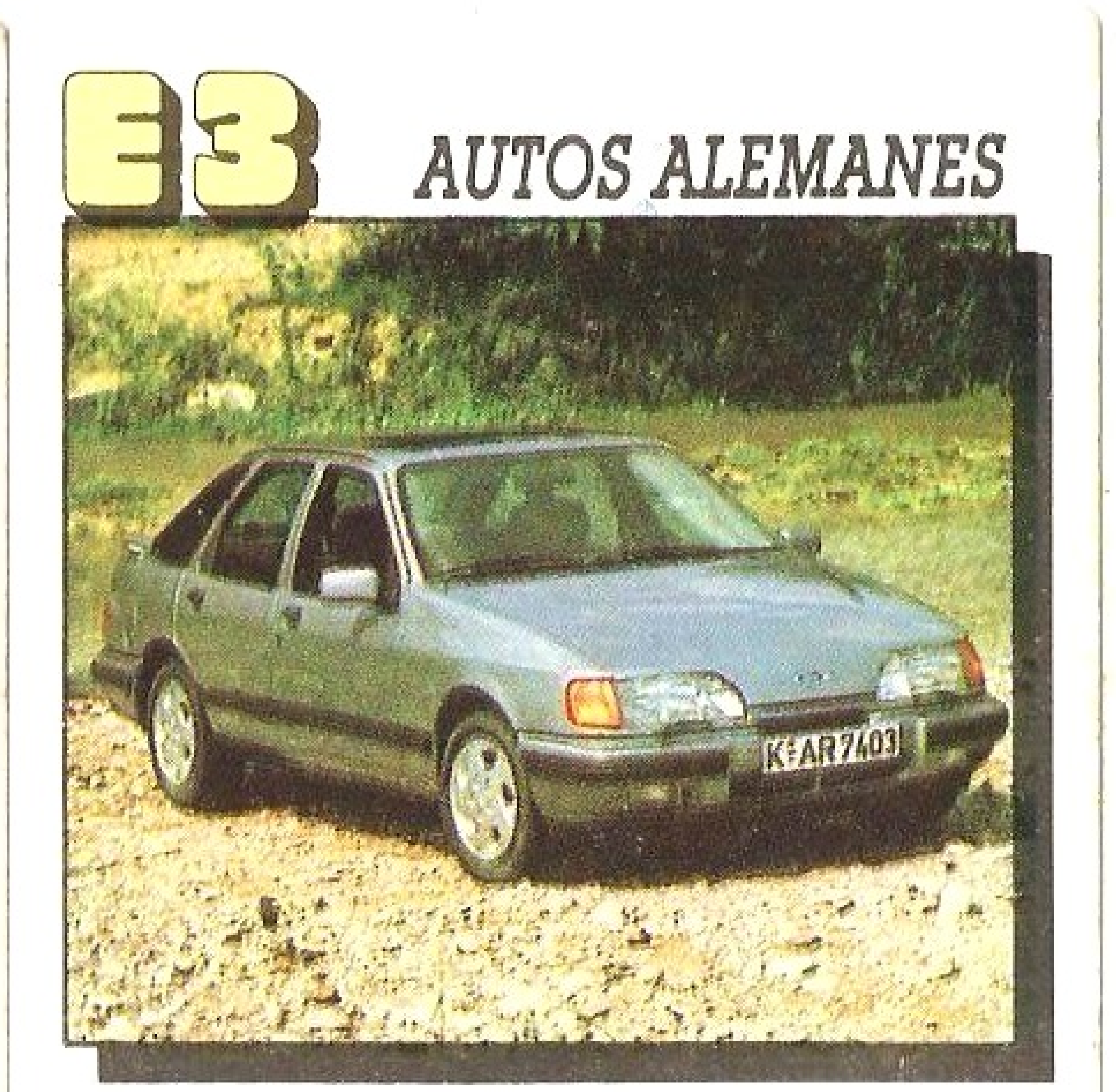
E2 AUTOS ALEMANES



Ford Sierra Cosworth

km/h	236
HP/kW	230/169
RPM	6000
cm^3	1803
Cilindros	4
Velocidades	5

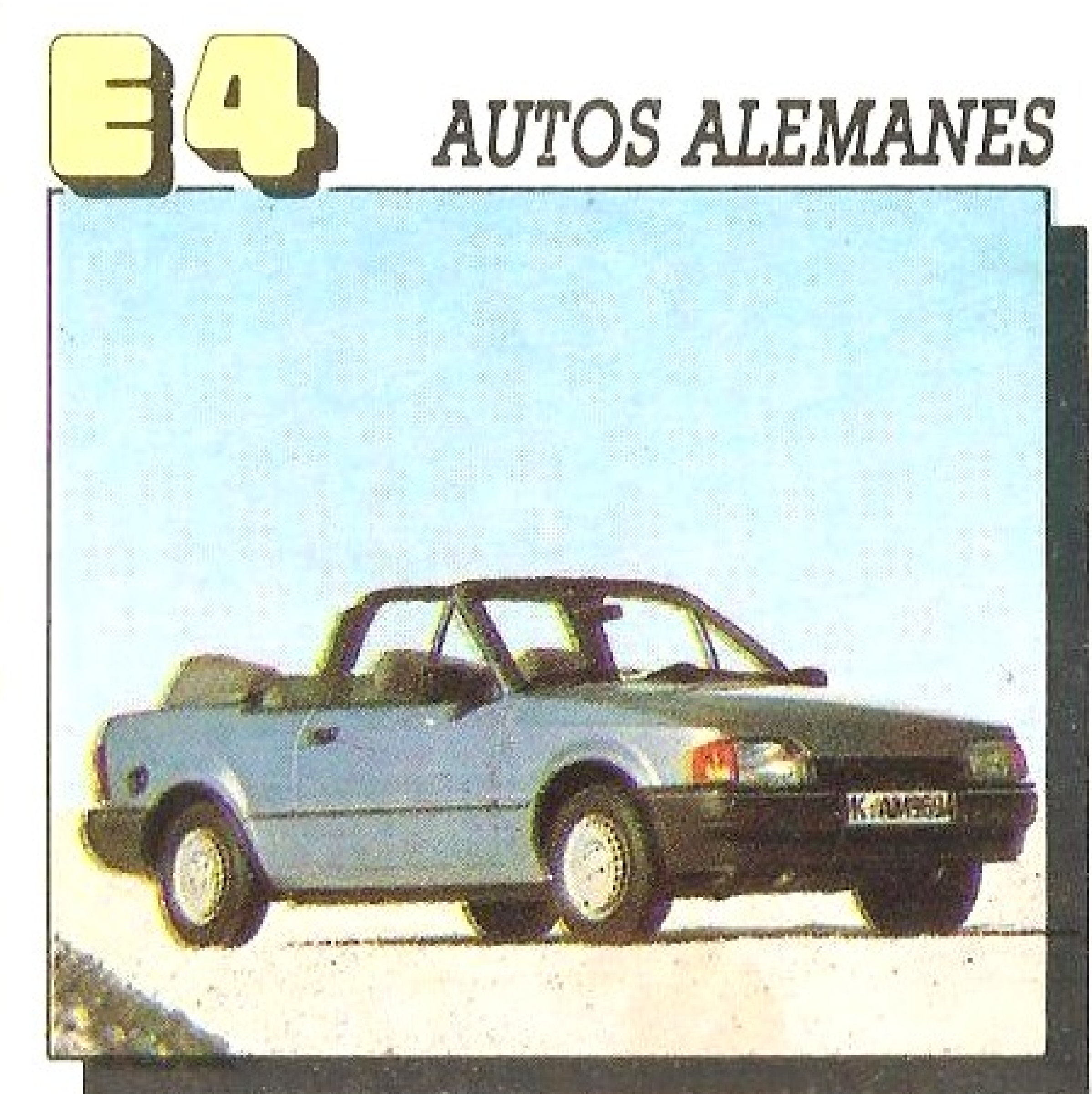
E3 AUTOS ALEMANES



Ford Sierra XR 4 x 4

km/h	210
HP/kW	150/110
RPM	5800
cm^3	2792
Cilindros	6
Velocidades	5

E4 AUTOS ALEMANES



Ford Escort Cabrio

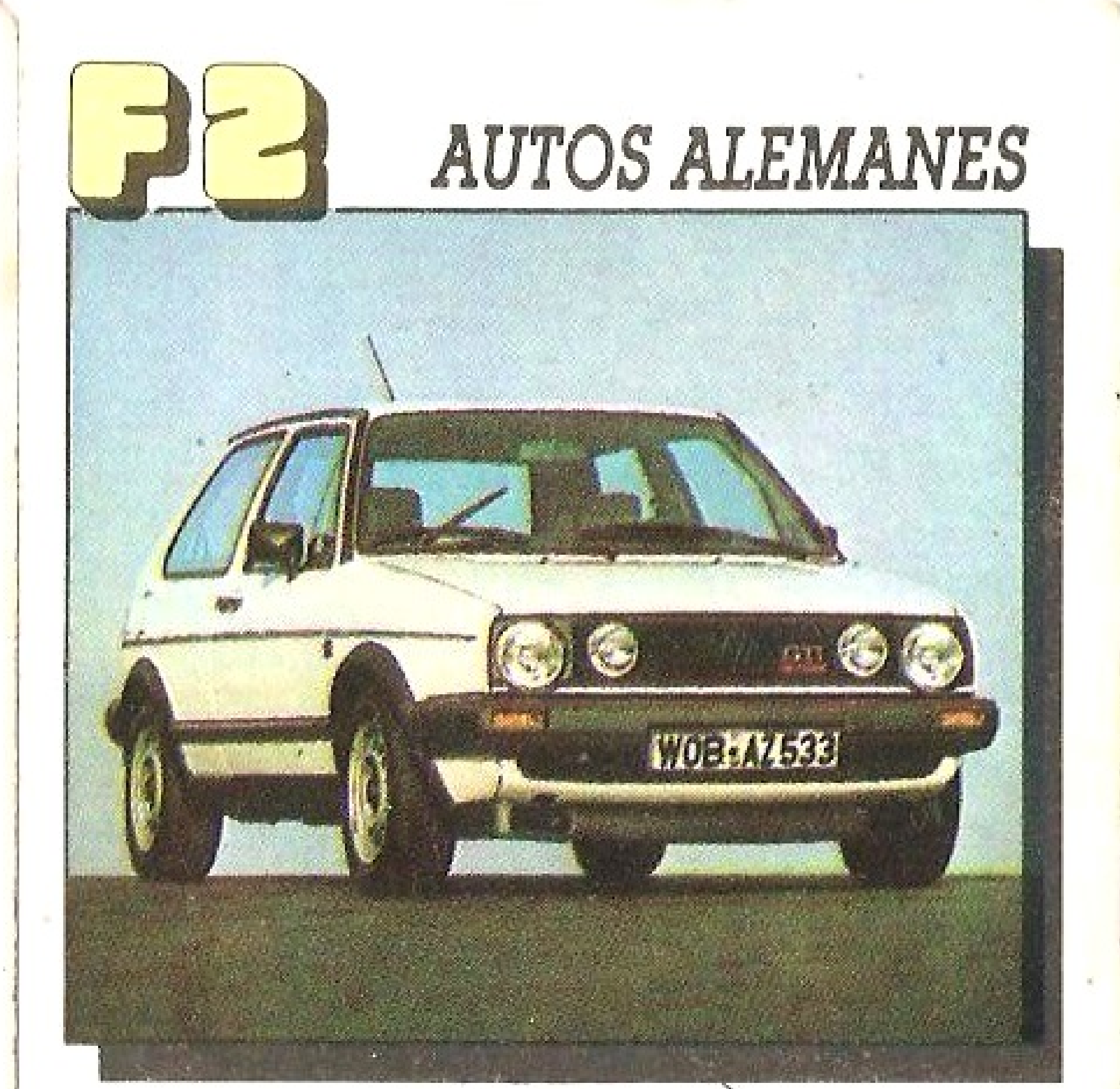
km/h	167
HP/kW	79/58
RPM	5800
cm^3	1567
Cilindros	4
Velocidades	5

F1 AUTOS ALEMANES

Opel Omega GL

km/h	192
HP/kW	110/81
RPM	5400
cm^3	1956
Cilindros	4
Velocidades	5

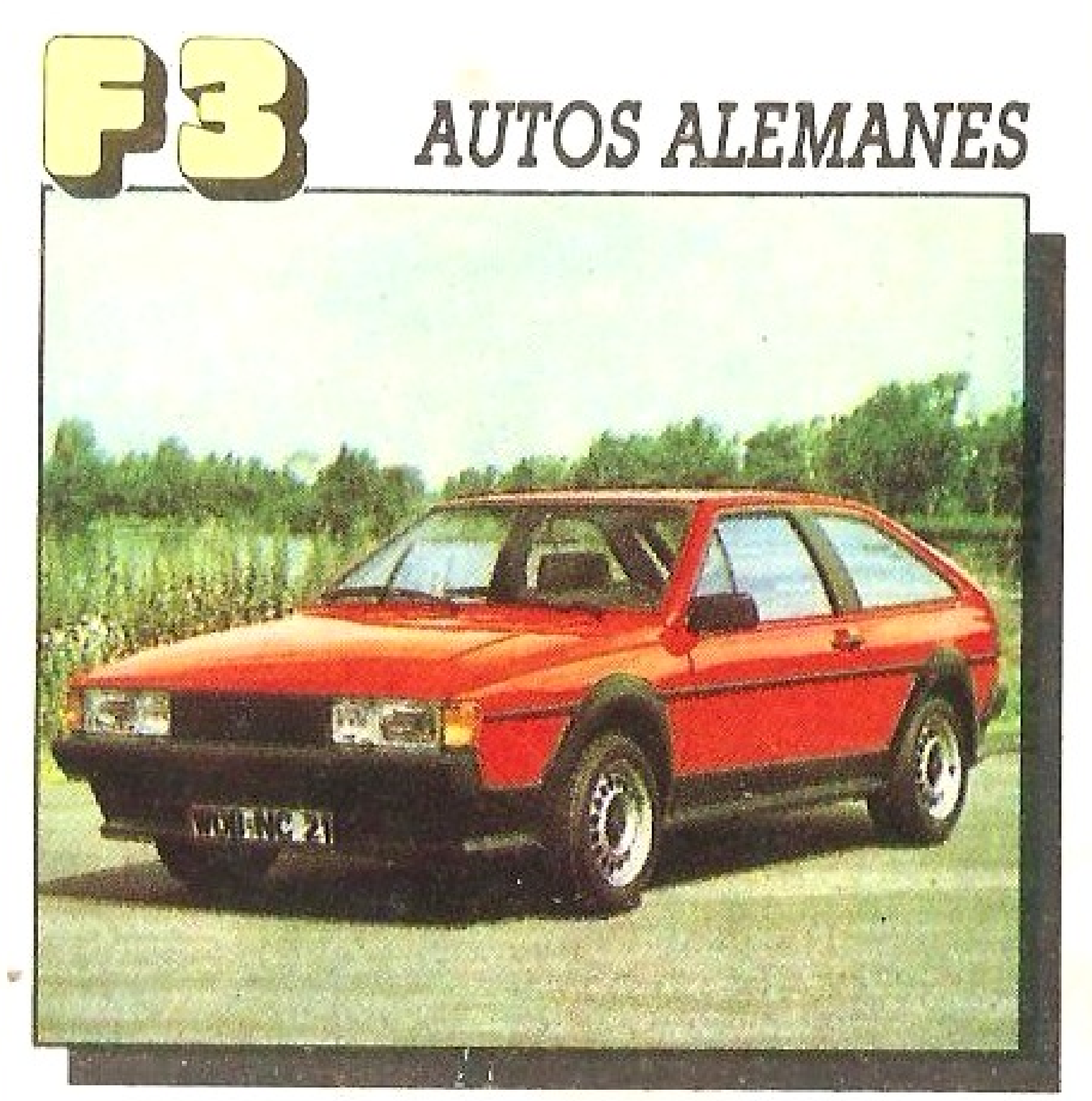
F2 AUTOS ALEMANES



VW GTI 16V

km/h	208
HP/kW	139/102
RPM	6100
cm^3	1781
Cilindros	4
Velocidades	5

F3 AUTOS ALEMANES



VW Scirocco GT

km/h	191
HP/kW	112/82
RPM	5800
cm^3	1781
Cilindros	4
Velocidades	5

F4 AUTOS ALEMANES



VW Golf Cabrio GL

km/h	154
HP/kW	75/55
RPM	5000
cm^3	1595
Cilindros	4
Velocidades	4

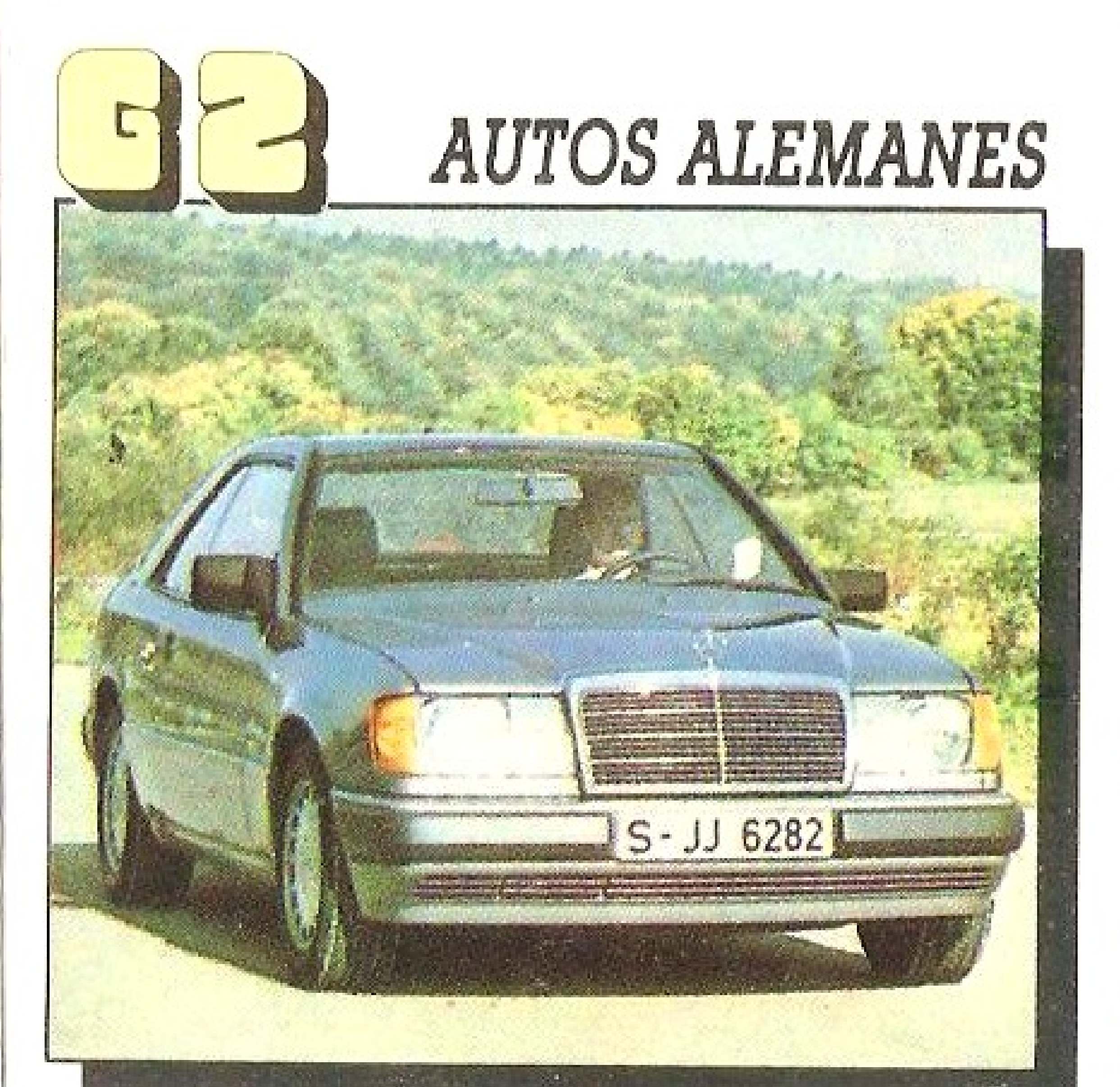
G1 AUTOS ALEMANES



Mercedes 200 CE

km/h	220
HP/kW	132/97
RPM	5100
cm^3	2300
Cilindros	4
Velocidades	5

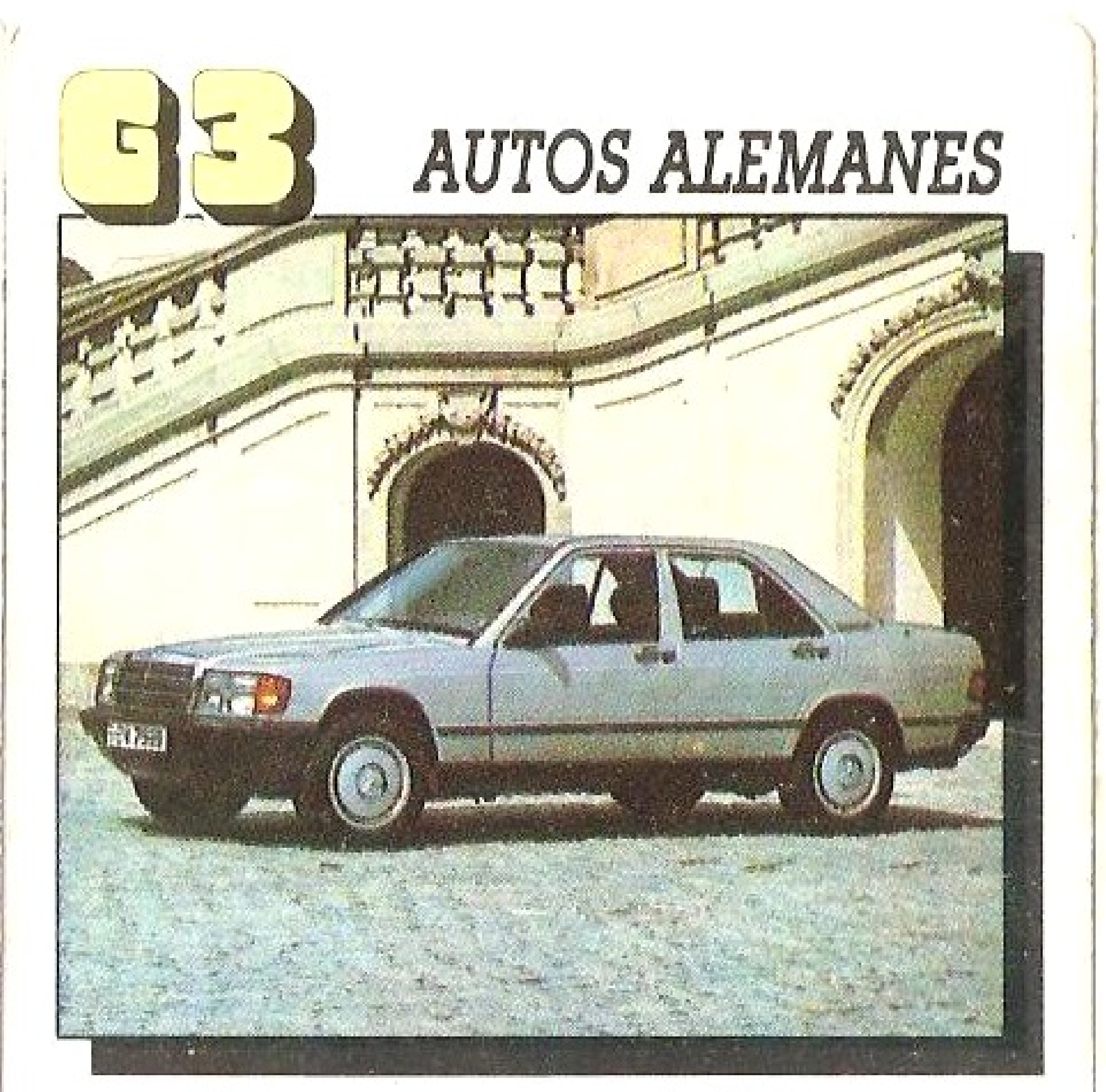
G2 AUTOS ALEMANES



Mercedes 300 CE

km/h	225
HP/kW	180/132
RPM	5700
cm^3	2962
Cilindros	6
Velocidades	5

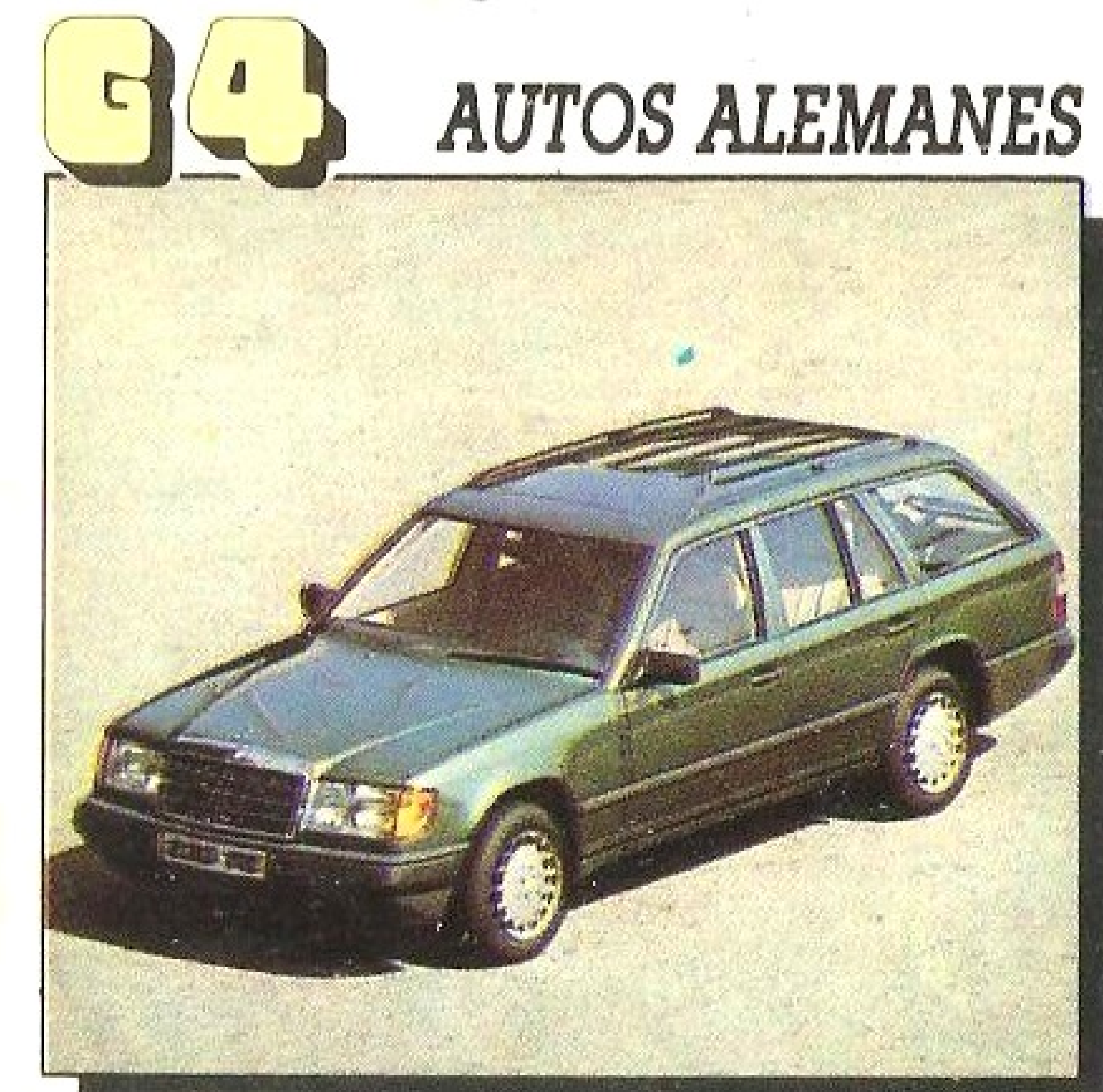
G3 AUTOS ALEMANES



Mercedes 190 E

km/h	195
HP/kW	122/90
RPM	5100
cm^3	1997
Cilindros	4
Velocidades	5

G4 AUTOS ALEMANES



Mercedes 230 TE

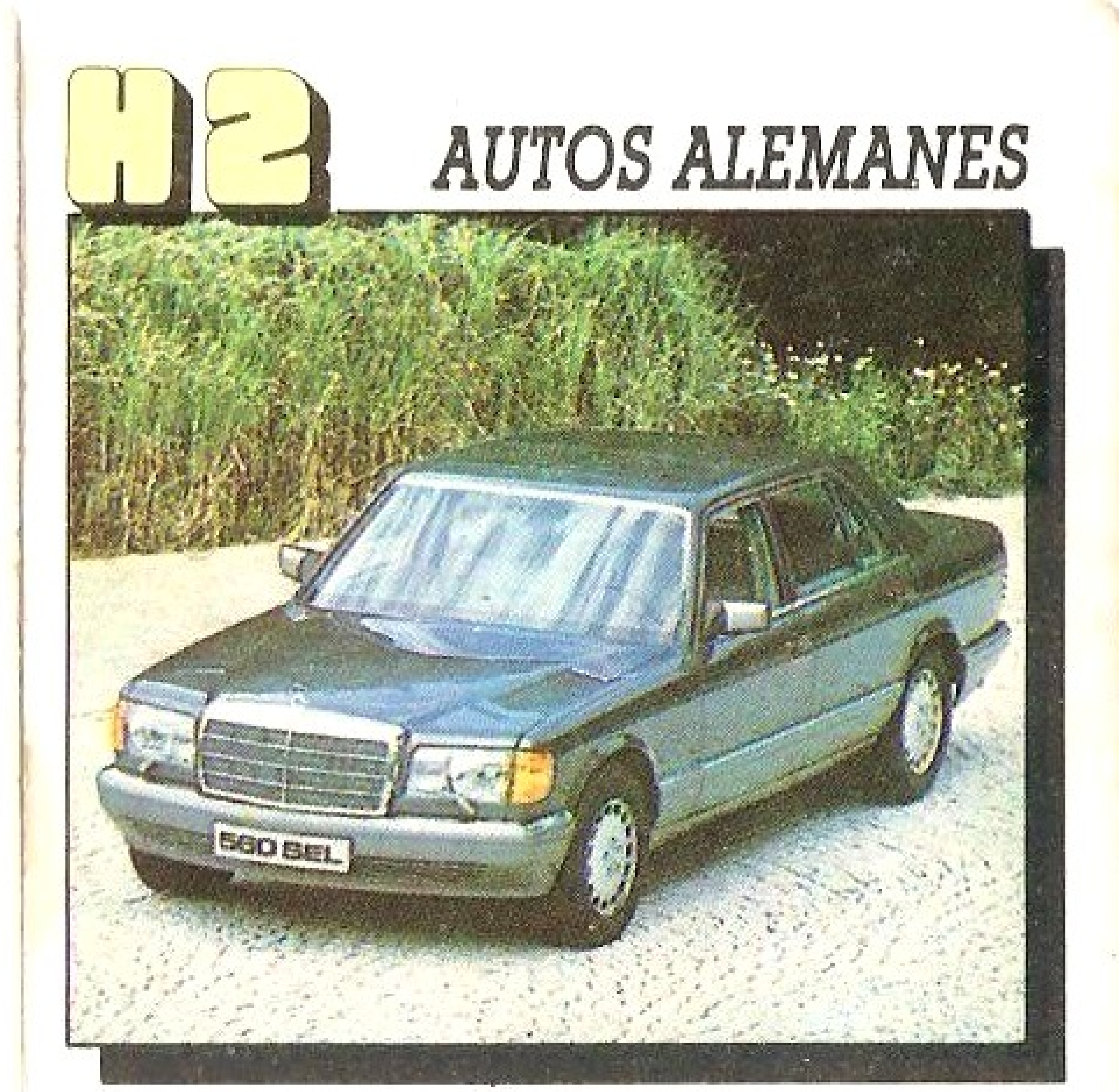
km/h	180
HP/kW	136/100
RPM	5100
cm^3	2299
Cilindros	4
Velocidades	5

H1 AUTOS ALEMANES

Mercedes 300 TE

km/h	200
HP/kW	188/138
RPM	5700
cm^3	2962
Cilindros	6
Velocidades	5

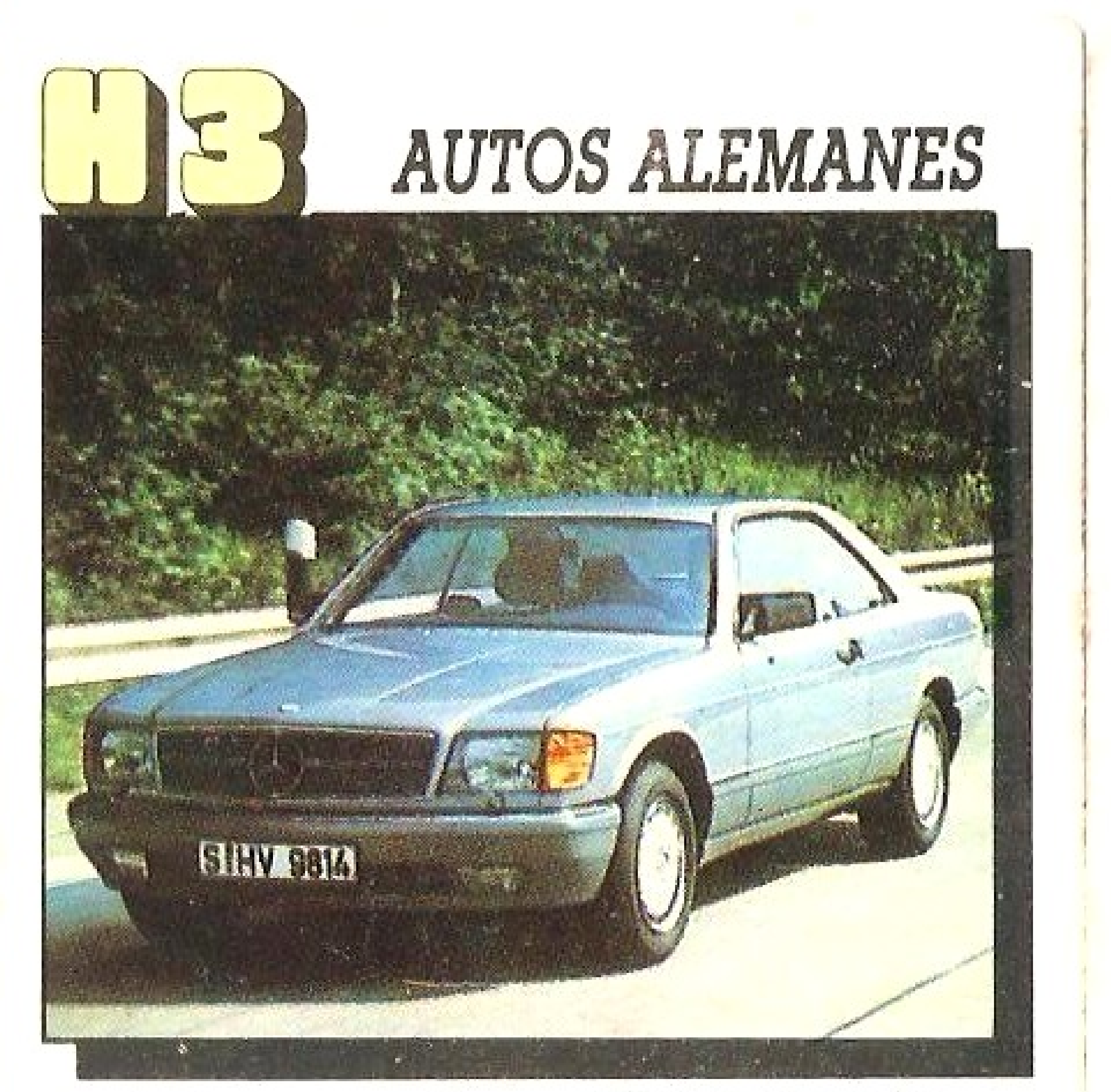
H2 AUTOS ALEMANES



Mercedes 560 SEL

km/h	250
HP/kW	299/220
RPM	5000
cm^3	5547
Cilindros	8
Velocidades	5

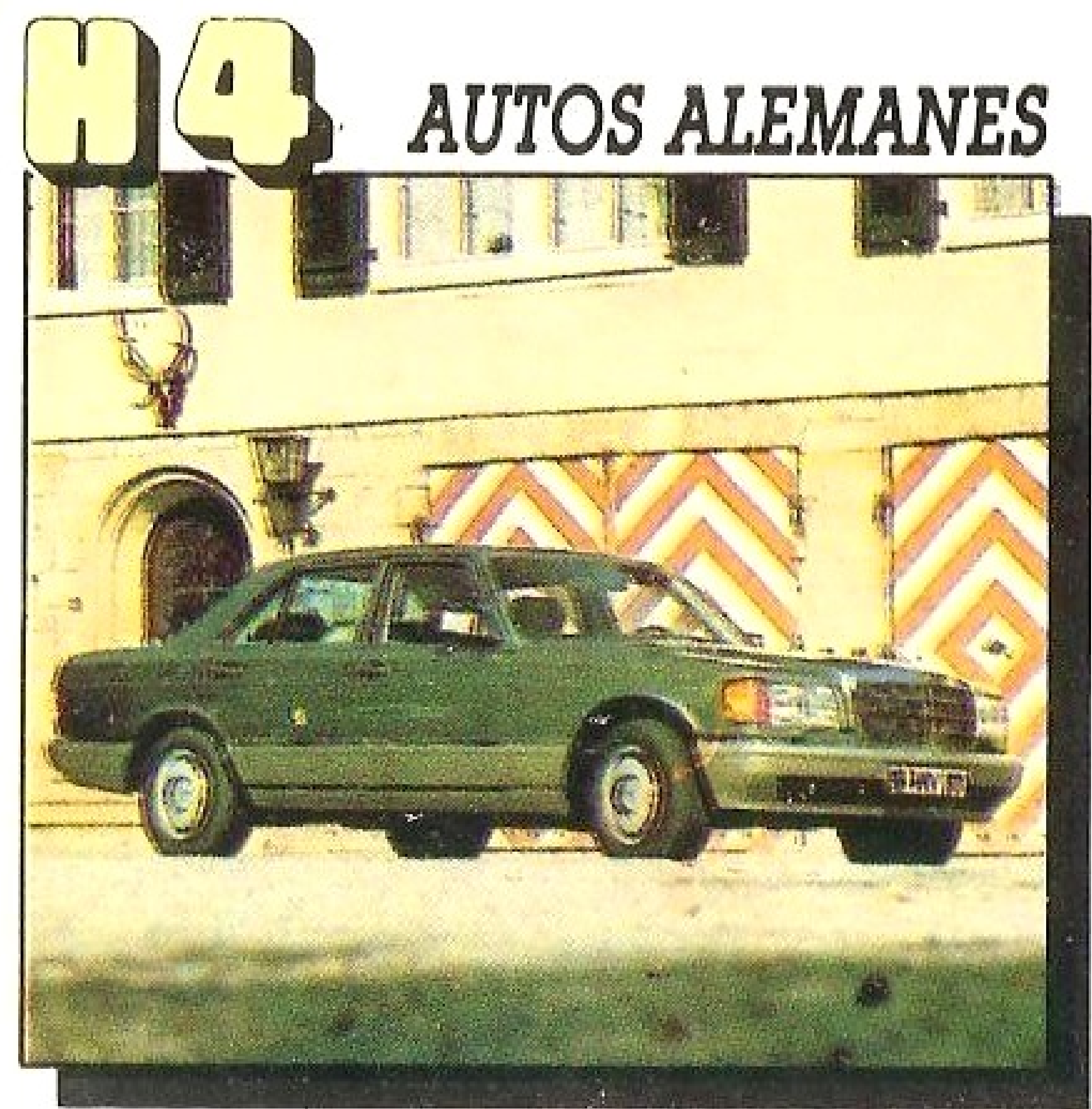
H3 AUTOS ALEMANES



Mercedes 500 SEC

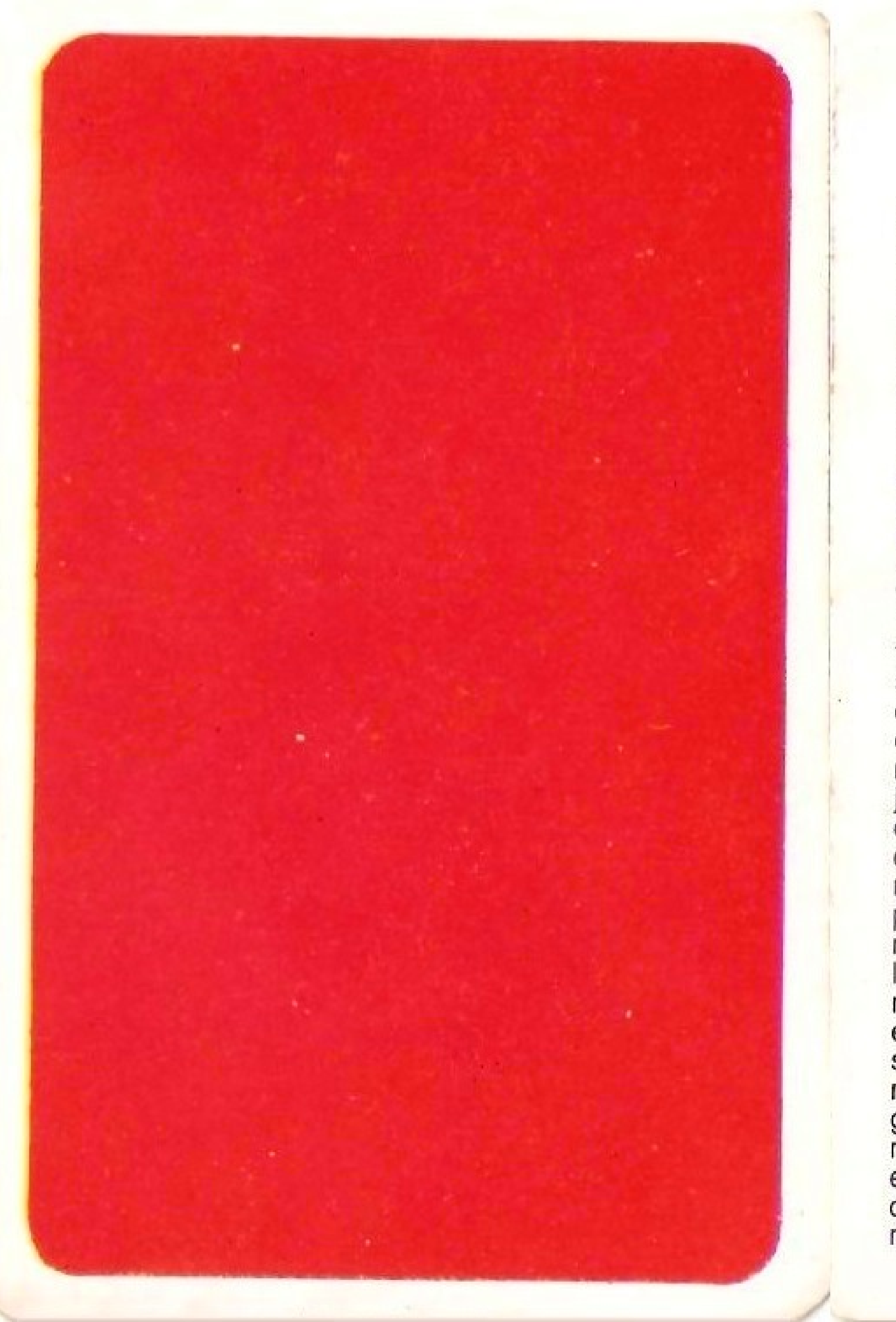
km/h	225
HP/kW	245/180
RPM	4750
cm^3	4973
Cilindros	8
Velocidades	5

H4 AUTOS ALEMANES



Mercedes 260 SE

km/h	205
HP/kW	166/122
RPM	5800
cm^3	2599
Cilindros	6
Velocidades	5



"JUEGO DEL MATCH"

CON TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

El objetivo del juego es ganar todos los naipes. Pueden participar dos o más jugadores. El mazo de 34 naipes se reparte totalmente, naipe por naipe, en el sentido de las agujas del reloj, por un jugador elegido por sorteo. Cada participante apila los naipes sin mirarlos y toma en su mano la pila, una vez finalizado el reparto. De esta manera cada jugador puede ver solamente el naipe superior de su pila, ningún otro jugador deberá ver esta carta. El juego es iniciado por el participante que recibió el primer naipe; Quien elije a su criterio la mejor característica técnica (HP, KM/H, RPM, etc) descripta en su naipe superior y debe cantarla en voz alta; a continuación cada participante deberá "cantar" la suya. El participante que posea la mayor cifra, gana la carta superior de cada uno de sus oponentes y las coloca junto con las suyas, debajo de su pila. El jugador que ganó la mano es quien elige la característica técnica de la próxima mano; continuando con idéntica mecánica de juego. Puede que se produzca un empate entre las características técnicas de dos o más jugadores, en ese caso todos los jugadores colocan sus naipes superiores sobre la mesa y solamente los participantes que hubieran empatado, competirán entre ellos, no pudiendo jugar en esa manc los perdedores. El participante que recibió el primer naipe de esa mano, (entre los que empataron), elige una característica técnica de su siguiente naipe y la "canta", quien tenga la cifra mayor, ganará las cartas superiores que están jugando en la mano, más las que quedaron sobre la mesa. El jugador que se ha quedado sin cartas, es eliminado del juego. El "MATCH" se termina cuando uno de los participantes gana todos los naipes.

TARJETA ROJA Y TARJETA AMARILLA

Quien tenga la tarjeta amarilla como naipe superior(en cualquier mano del juego)recibirá de los demás jugadores la carta superior de cada uno de ellos. Quien tenga la tarjeta roja recibirá las dos últimas cartas de la pila de cada uno de sus oponentes. Las tarjetas amarillas y rojas se usan una sola vez en el juego y se dejan a un lado,una vez que han salido.

"JUEGO DEL 4"

El objetivo del juego es formar y "bajar" sobre la mesa la mayor cantidad posible de "cuartetos" (conjunto de "4" cartas). Pueden competir tres o más participantes. Un jugador elegido al azar debe repartir totalmente el mazo compuesto de 32 naipes, entre todos los participantes, de izquierda a derecha. El mazo está integrado por 8 "cuartetos", identificados por una letra, de "4" naipes cada uno. Ej. A1-A2-A3 y A4. El juego se desarrolla de la siguiente manera: comienza el jugador que recibió el primer naipe. Este, luego de observar su juego, solicita en voz alta, a cualquiera de sus competidores, la carta que necesita para completar un "cuarteto" nombrándola por letra y número. Ejemplo: Si tiene A1 y A2 puede pedir A3 ó A4 para tratar de completar su "Cuarteto". Si el jugador a quien le es solicitada la carta casualmente la posee, deberá entregarla al que se la pidió y éste podrá seguir pidiendo, a quien desee, las cartas que necesite hasta el momento en que el jugador a quien le fue pedida una determinada carta no la posea. En ese momento el derecho de pedir pasa a ese jugador. Aquellos que durante el juego formen "cuartetos", deberán "bajarlos" sobre la mesa. Y aquellos jugadores que se queden sin cartas en las manos, hayan o no formado "cuartetos", quedarán fuera del juego hasta el final, donde se establecerá quien ha "bajado" mayor número de "cuartetos", para decidir el ganador del juego.